

情報メディア総合演習 課題1

仮想現実感の実現

床井浩平

目的

- C (あるいはC++) 言語によるインタラクティブ CG プログラミングの基本を習得する
- コンピュータ内に構築した仮想空間を操作するプログラムを作成する
- 両眼視差による立体視を行って, 仮想環境への没入感を実現する
- 自由課題: OpenGLとGLUTを使って何か「動く」プログラムを作る

実習内容

■ 1日目

- OpenGLを用いたプログラミングの演習

■ 2日目

- OpenGLを用いたプログラミングの演習の続き
- 課題実験

■ 3日目

- 立体視の実現
- 自由課題

使用する実験機器・ソフトウェア

- A803 の教室の廊下側のマシンを使用する
- Linux 上で OpenGL と GLUT を用いる
- 立体視には3D液晶ディスプレイを用いる



課題提出

- 所定の様式のレポート (PDF)
 - 作成したプログラムのソース
 - 課題提出の詳細は別途説明文を配布する
- 